

【報告】

小学校における「演劇によるいじめ防止授業」の展開

No More Bullying Project Using Playback Theatre

小森 亜紀 KOMORI Aki
劇団プレイバックーズ
宗像 佳代 MUNAKATA Kayo
劇団プレイバックーズ
佐藤久美子 SATO Kumiko
劇団プレイバックーズ
高橋江利子 TAKAHASHI Eriko
劇団プレイバックーズ

要旨

本稿の目的は、プレイバックシアターという即興劇の手法を用いた「演劇によるいじめ防止授業」の実践を紹介し、その効果測定について報告することである。2017年度に30校、2018年度に38校の小学校で実施した。授業は、プレイバックシアターによるいじめに関する体験の共有、いじめを止める行動の練習により成り立っている。効果測定の結果99%の児童が「いじめられている友だちの気持ちがわかった」、「友だちを助ける行動がわかった」、「この授業は役に立った」と回答し、97%の児童が「これから友だちを助けられそう」と答えた。この授業は児童の共感を促し、いじめを止める行動の可能化を促すと考えられる。

キーワード

いじめ防止、プレイバックシアター、アクティブ・ラーニング、演劇、共感

I. はじめに

劇団プレイバックーズでは、プレイバックシアターという即興劇の手法を用い、全国の小学校において「演劇によるいじめ防止授業」を展開している¹⁾。2013年に、いじめ防止対策推進法が策定され、各学校が地域と共にいじめ防止やいじめ対策の取り組みを行うことが定められた²⁾。「演劇によるいじめ防止授業」は、児童の生活の中で起こる「いじめ」や「いじめに近い体験」を学級で劇として共有し共感を促すとともに、それまで傍観者であった児童がいじめを止める行動ができるよう支援することで、将来起こり得るいじめを防止しようという試みである。この授業は、いじめ防止対策推進法の基本的施策の内、「道徳教育の充実」「早期発見のための措置」「啓発活動」に関連している。令和2年度から全面実施となる平成29・30年改訂学習指導要領では児童の主体的・対話的で深い学び、アクティブ・ラーニングの視点からの授業改善が求められている³⁾。「演劇によるいじめ防止授業」は、道徳もしくは総合的な学習の時間として実施されることが多いが、

プレイバックシアターの特性を活かし、児童の主体的な振り返り、発言、対話や決断を促すアクティブ・ラーニングの形式で行われる。この点からも、児童がいじめやいじめ防止について、深い学びを得る機会を提供している。2004年に授業を始めた当初は1校であったが、2017年度は30校、2018年度は38校の小学校で実施され、2019年度は44校の小学校で実施予定である。本稿の目的は、プレイバックシアターを用いた「演劇によるいじめ防止授業」の実践を紹介し、児童に対する効果測定の結果を報告することである。

II. プレイバックシアターとは

プレイバックシアターは1975年にアメリカ合衆国のJ. Foxにより創出された独自の即興劇である⁴⁾。図1がプレイバックシアターの舞台である。コンダクター（進行役）は観客からテラー（語り手）になる人を募り、舞台上の椅子に招く。テラーはコンダクターのインタビューを受け自身の体験を語り、それをアクター（役者）が打合せなく演じる。ミュージシャンは即興で、劇の情感を表す音楽を演奏する。プレイバックシアターではテラーの体験談をストーリーと呼ぶ。ストーリーのインタビュー、上演はともに5分前後と短い。一般的なプレイバックシアターの公演は90分程度であり、1つの公演は4つから5つ程度のストーリーと、その他の短い手法とで成り立つ。



図1 プレイバックシアターの舞台

プレイバックシアターではテラーの体験談をストーリーと呼ぶ。ストーリーのインタビュー、上演はともに5分前後と短い。一般的なプレイバックシアターの公演は90分程度であり、1つの公演は4つから5つ程度のストーリーと、その他の短い手法とで成り立つ。

プレイバックシアターには、「誰もが貴重なストーリーを持っている」という価値観がある⁵⁾。私たちの日常には、「雨が降ったから公園に出かけられなくて残念」というような些細な出来事から、大きな成功や挫折、生命の誕生や病気、近親者の死にまつわることなど重大な出来事まで、沢山のストーリーがある。また、個人的な環境、社会的な立場などの影響で、日頃から他者に耳を傾けてもらえる人と、そうではない人がいることが現実である。プレイバックシアターでは、どのような人のどのようなストーリーにも、そこから学ぶべき英知があり、語られる価値があると考えられている。

III. いじめ防止授業にプレイバックシアターを用いる意義

「誰もが貴重なストーリーを持っている」という価値観は、児童の主体的参加を促す。テラーを募ると、活発に手を挙げる児童もいれば、最後まで手を挙げない児童もいる。いじめに関する話を語るのは容易ではないが、手が挙がらない場合も一方的に指名はしない。コンダクターは発言が難しい児童にも常に注意を向け、手を挙げる勇気を出せるよう声かけする。児童自身が感じ、決断し、行動するという授業形式は、アクティブ・ラーニングという観点からも深い体験的学びを提供する。

また、いじめに遭遇したときの痛みや辛さを他者に伝えることは難しいが、プレイバックシアターを用いると学級全体で共有することができる。Foxはプレイバックシアターを行うことでお互いにストーリーを通して学び、つながることができる」と述べており、こうした教育の方法は学校での教育とは異なることを指摘している⁶⁾。この授業では、児童

の生活の中での体験に焦点をあてストーリーを語り合うことで、児童が互いのストーリーから学ぶことを促しており、それが学級内のつながりを深め、変容を生むと考えられる。

IV. プレイバックシアターによるいじめ防止授業の目的と構成

プレイバックシアターによるいじめ防止授業の目的は、児童がいじめはいけないことと実感し、いじめの現場に遭遇したとき、傍観者として見ているのではなく、自分にできる行動をしていじめを止めることができるようにすることである⁷⁾。この目的を達成するため、この授業は2段階のアプローチで構成される。第1段階はプレイバックシアターで児童の体験を再現することにより感情・気持ちに訴える、ストーリーによる教育である。第2段階は、いじめの場面を見かけたときにいじめを止める方法を提案し、児童が劇の中でその行動化を練習する段階である。

また、授業に先立ち事前準備とアンケート（図2）、授業終了後の事後アンケート（図3）も実施している。下記に、授業の詳細を記す。

<事前学習シート 4～6年生用>

年月日

「いやなことをされたこと」について

小学校 年 組 番

名前

げきを使った授業を見る前に、小さいころからのことを思い出してみましょう。保育園、幼稚園、小学校で、「いやなことをされた」体験がありますか？

※いやなこととは、例えば、悪口を言われる、うわさ話される、からかわれる、仲間はずれにされる、むしされる、物をかくされる、物をとられる、たたかれる、なぐられる、けられるなどのことです。

①自分が「いやなことをされた」と感じたのは、どんなときでしたか？

②友だちが「いやなことをされた」と思ったのは、どんなときでしたか？

③自分が友だちに「いやなことをしてしまったかな」と思うのは、どんなときでしたか？

Copyright©playback-AZ. All Rights Reserved.

図2 事前アンケート

<事後感想シート>

年月日

げきを使った授業の感想

小学校 年 組 番

氏名

①いじめられているお友だちの気持ちがわかりましたか？
[まったくわからなかった わからなかった わかった とてもわかった]

②お友だちを助ける方法がわかりましたか？
[まったくわからなかった わからなかった わかった とてもわかった]

③これから、いじめられているお友だちがいたら、助けられますか？
[まったく助けられない 助けられない 助けられる 大いに助けられる]

④この授業は役に立ちましたか？
[まったく役に立たなかった 役に立たなかった 役に立った とても役に立った]

⑤この授業の感想を自由に書いてください。

[]

Copyright©playback-AZ. All Rights Reserved.

図3 事後アンケート

1. 事前準備とアンケート

学校に対し、この授業の目的、当日の進行、会場準備や必要備品について、紙面、口頭で説明する。児童に対しては担任を通して事前アンケートを依頼し、幼児のときから現在に至るまでの過程でのいじめに関する体験を思い出し、記載してもらう。劇団員は授業前に記載済みのアンケートを読み、児童の体験について確認する。また、インタビューに答えることが困難であったり、劇中に発生する音に過敏であったりするなど、特別な配慮が必要な児童がいるかを担任に確認し、団員と共有して対応の準備をする。

2. 授業

授業は基本的にクラス単位で実施される。この授業はアクティブ・ラーニングで、通常の観劇と異なり50人を超えるような大人数での実施では困難であったり、効果が薄かったりすると考えられるためである。1回の授業時間は2時限分の90分であり、ひとクラスに対し1回～2回行う。音楽室や多目的室などを使い、児童は図4のように舞台に向かって椅子や床に座る。



図4 授業の様子

授業は3部構成で行われる。最初は体験を思い出す時間、次にプレイバックシアターの上演による経験と気持ちの共有の時間、最後がいじめを止める行動を練習する時間である。ひとつのクラスに対し2回の授業を実施できる場合、プレイバックシアターの上演に時間を多く費やすことができ、多くの児童が体験を語ることできる。以下に、授業の進行に沿って内容を示す。

(1) 体験を思い出す時間

体験を思い出す時間には、2つのプログラムがある。一つ目は体験を思い出すための「ある」「ない」ゲーム、2つ目は小グループによる体験の言語化、である。

① 体験を思い出すための「ある」「ない」ゲーム (図5)

友人に嫌なことをされた体験、友人が嫌なことをされているのをみた体験は多くの児童が有すると考えられる。事前アンケートには、多くの児童が嫌なことをされた体験を記載する。それらは例えば、名前や体型についてのからかい、悪口、無視、暴力、仲間外れ、物隠しなどである。しかし、それを授業の場で想起し言葉に表すことは、児童によっては難しく時間を要する。限られた時間で、できるだけ多くの児童が体験を語ることを可能にするため、授業では3つの質問を提示し想起を促す。質問1は「名前でからかわれたことがありますか?」、質問2は「見た目でからかわれたことがありますか?」、質問3は「誰かが嫌なことをされているのを見たことがありますか?」である。劇団員が、質問が書かれたパネルと、「ある」「ない」と書かれたパネルを提示する。児童は、質問に書かれた体験を有する場合は「ある」のパネルの方へ、無ければ「ない」のパネルの方へ移動する。「ある」「ない」のどちらかを選択することにより、自身の体験を振り返り、思い出すこととなる。

さらに講師が、からかわれた体験が「ある」と答えた児童に対し、「全然平気だった人?」、「どちらかと言うと嫌で、できればやめてほしいと思った人?」、「すごく嫌だった人?」と問い挙手を促す。「嫌なことを言われて傷ついていても、顔では笑っていた」とい



図5 「ある」「ない」ゲーム

う場合もあるように、人の気持ちはその人が語るまではわからないこともあるのを説明し、この授業の目的のひとつが、他の人の心の中の景色をみて、互いに対する理解を深めることだと伝える。また、他の人が嫌なことをされているのを見たことが「ある」と答えた児童に対しては、「助けたことがある人?」、「助けたいと思ったけれど、助けられなかった人?」と聞いて挙手を促す。そして、この授業のもう一つの目的が、「友だちを見捨てない」仲間をつくり、お互いに助け合えるようになることであることも伝える。

② グループによる体験の言語化 (図6)

2つ目のプログラムでは、上記の3つの質問に該当することも含めた嫌なことをされた体験(被害者体験)、人が嫌なことをされているのを見た体験(傍観者体験)、誰かが嫌がることをしてしまった体験(加害者体験)について、3~5人程度の小グループで話をする。各グループに劇団員が入り、聴き手となるとともに、何を話して良いかわからない児童に対しては例を挙げたり、話していない児童がいる場合には水を



図6 グループによる体験の言語化

向けたりするなどして支援する。小グループで体験を言語化することにより、「ある」「ない」ゲームに引き続き想起を促すことができる。また、この後のプレイバックシアター上演の時間では、児童の中の誰かが前に出てクラス全体の前で体験を語ることになるが、まずは少人数の前で体験を語るにより、その緊張や抵抗を軽くすることができる。

(2) プレイバックシアターで児童の体験を再現する時間

劇団員が舞台に立ち、児童は観客もしくはテラーとして参加する。最初の10~15分ほどは、ある瞬間の気持ちを数十秒で短く表現する動く彫刻という短い手法を用いて、「名前をからかわれた体験」をはじめとする児童の気持ちを役者が声と動きで表現する。これは導入として、「体験を語り、それが再現される」というプレイバックシアター概念について体験的に理解し語りやすくするよう促すとともに、短い手法を用いることだけ沢山の児童の体験を聞き出すねらいがある。コンダクターは手を挙げた児童に対し「どんなふうにかかわれたか」という事象を聴き、その後「それでどんな気持ちになったか」と質問する。被害者としての体験を聴いた場合、多くの児童は「いやだった」と答える。それに対しさらに「怒っているのに近い? 悲しいのに近い?」などと、気持ちを明確化できるよう支援する。

その後、ストーリーにより体験を共有する。ストーリーでは語る意志を示した児童を舞台上のテラーの椅子に招き、隣に座ったコンダクターがインタビューをする。どんな体験だったのかを語り、自分の役をはじめとする登場人物をどの役者が演じるかを児童が選ぶ。最後にコンダクターが「見てみましょう」と言うと、役者たちが打ち合わせなく、即興で劇を始める。インタビューの例を表1に示した。

表1 児童に対するインタビューの例

コンダクター：自分が嫌なことをされたお話ですか？

児童：はい。

コンダクター：あなたを演じる役者を選びましょう。

児童：（舞台上の役者をみながら）黄色いTシャツの人。

コンダクター：これは、どこで、どんな時間に起こることなのかな？

児童：教室の中。休み時間。

コンダクター：どんなことを言われたり、されたりしたのが嫌だったんですか？

児童：何度もチビって言われた。

コンダクター：では、それを言ってきた人を選びましょう。

児童：（役者を見ながら）赤いTシャツの人。

コンダクター：この人は、ふざけて言っていたのか、それとも、いじわるな気持ちがあつて言っていたのか、どうだったと思いますか？

児童：ふざけている感じだった。

コンダクター：「チビ」って言われて、あなたはどうしていたのかな？相手の人に「やめて」って言ったり、何かしたりしたのかな？

児童：最初は「やめて」って言ったけど、それでもやめてくれなかったから、あとは何も言わなかった。

コンダクター：そうですか。それでどんな気持ちだったんですか？

児童：すごく嫌だった。

コンダクター：悲しい感じか、怒っている感じか、どっちかな？

児童：悲しい。

コンダクター：誰かそれを周りで見ている人はいましたか？

児童：いた。

コンダクター：見ている人は、どんな気持ちだったと思う？

児童：かわいそうだと思ってるけど、言っている人が強いから怖くて何も言えない。

コンダクター：そうですか。それで、あなたは悲しかったけど、我慢していたんだね。

児童：はい。

コンダクター：見てみましょう。

（劇が始まる）

児童から募る話は、自分が嫌なことをされた被害者の体験、他の人が嫌なことをされていたのを見た傍観者の体験が主である。語れそうな児童がいる場合には、自分が相手に嫌なことをしてしまった加害者の体験を募ることもある。

授業で語られたストーリーの例を記す。

・「無理強いされて」

友だちに「あの子、かわい子ぶっていて、きもいよね」と言われた。どうしようかと思っただけど、「うん」と言わないと、自分が悪口を言われて、いじめられるから「うん」と言ってしまった。でも心の中では、嫌だった。

・「仕方なく」

保育園のころ、友だちに「あいつ、小さくて生意気だから、紙で作った剣でやっつけようぜ」と誘われた。そんなことは嫌でしたくなかったけど、友だちをつつき、追いかけてまわした。追い掛け回された友だちは、「やめて」と言いながら逃げ回った。でもその声は、先生には届かなかった。

・「助けてもらえない」

幼稚園のころ、友だちと遊んでいたら、クラスの悪大将のような子が、ハサミをもって追いかけてきた。僕たちは、「やめろ」と言いながら、逃げ回った。先生に言いたくても先生は、いなかった。いつも先生がいないときを見計らって、その子は、追いかけてきた。そんなことが続いたある日、その子は、引っ越していなくなった。

・「やっぱり」

5年生のとき、私のことを「優等生ぶっている」と陰口を言っている子がいるよ、と友だちが教えてくれた。うすうす陰口を言われているなどは思っていたが、嫌な気持ちになった。

(3) いじめを止める行動を練習する時間

最後に、いじめを見かけたときに「友だちを見捨てない」行動が出来るようになるための4つの行動指針を提示し、それを子供たちが劇中で練習する。4つの行動指針は、①「やめなよ」といじめている人を止める、②いじめの加害者に誘われても仲間に入らない、③助けてくれる大人に起きていることを伝える、④いじめられている子と仲良くする、という傍観者の行動を促すものである。①～④が記入されたパネルを劇団員が持ち、児童の前に立つ。(図7) 児童は自身がやってみられそうなものを選ぶ。その後、劇団員によって演じられるいじめの場面の中に入り、自身が選んだいじめに対する新しい行動方法を実際に練習してみる。(図8)

児童によっては、どう言葉にするかが分からない、恥ずかしさからふざけてしまう、さらに喧嘩になるような言い方をしてしまう、など、適切に行動化できない場合がある。その場合は、声かけの例を挙げる、どのような表情で伝えるかを提案するなど、講師がその児童に必要な支援を行う。

3. 事後アンケート

授業で学習した内容についての振り返りとして児童が事後アンケートを記載する。質問は「いじめられている友だちの気持ちがわかったか?」「友だちを助ける方法がわかったか?」「いじめられている友だちがいたら助けられるか?」「この授業が役に立ったか?」という4つの質問について4件法で回答するものに加え、自由記載である。



図7 いじめを止める4つの行動指針



図8 いじめを止める行動の練習

V. 児童に対する効果測定

1. 目的

この効果測定の目的は、児童の主観的な体験を質問紙で調査することにより、授業実施直後の児童への効果を検証することである。

2. 調査期間

2018年6月から12月

3. 方法と対象

授業実施直後から当日下校前の間に、児童に対し行った事後アンケートの結果を分析した。アンケートの質問項目は4項目で、①いじめられている友だちの気持ちがわかったか、②友だちを助ける方法がわかったか、③これから、いじめられている友だちを見たら助けられるか、④この授業は役に立ったか、であった。また、自由記載欄も設けた。対象はいじめ防止授業に参加した全児童2582人で、内訳は1年生2人、2年生41人、3年生309人、4年生1129人、5年生845人、6年生256人であった。

4. 結果

アンケートの質問への回答結果を図9に示した。いじめられている友だちの気持ちがわかったかについては、66%が「とてもわかった」、33%が「わかった」、と回答した。「わからなかった」と回答した児童は1%で、「全くわからなかった」児童はいなかった。友だちを助ける方法がわかったかについては、62%が「とてもわかった」、37%が「わかった」と回答した。わからなかったと回答した児童は1%で、「全くわからなかった」児童はいなかった。これからいじめられている友だちを助けられるかについては、「大いに助けられる」が36%、「助けられる」が61%と回答した。「助けられない」と回答した児童は3%で、「全く助けられない」と回答した児童はいなかった。この授業は役に立ったかについては「とても役に立った」が72%、「役に立った」が25%であった。「役に立たなかった」と回答した児童は1%で「全く役に立たなかった」と回答した児童はいなかった。

自由記載欄への回答の一部を以下に示す。

- ・ぼくは、やられる方になったことは、ないけど、いじめをやる方になったことが数回ある。だけど、やられている人の気持ちをプレイバックシアターの方々がやってくださって、なぜこんなことをやってしまったんだろうという気持ちになった。
- ・心の中とその心の声などがくわしくて、感動した。仲間外れや無視が、どれほどいやなことなのか、よくわかった。
- ・いじめとは、どのようなことなのか、どのように起こるのか、ということをしっかりと頭に入れることができた。私の友だちもいやな目にあってるいので、そういう場合は、無視をせず、たすけていきたいと思った。
- ・ぼくは、いじめをやられる方になったことはないが、いじめのえんぎを見て、いじめられる人は、こんな気持ちになるんだ、やる方は、軽い気持ちやあそびでやってることがわかった。

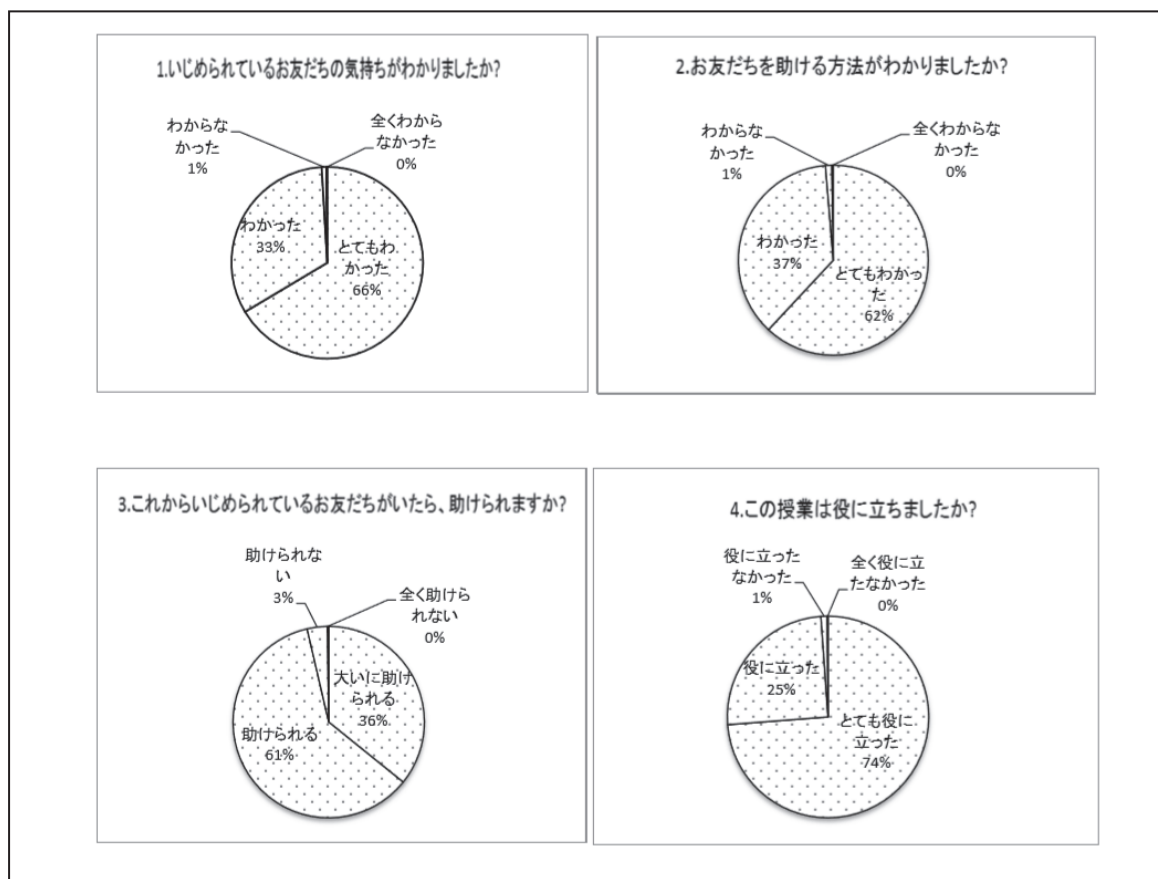


図9 事後アンケート結果

VI. 考察

「演劇によるいじめ防止授業」はプレイバックシアターによって児童の実際の体験を他の児童の目の前で再現し、共有することが特徴である。授業後、99%の児童が「いじめられている友だちの気持ちがわかった」と答えている。感想として「仲間外れや無視が、どれほどいやなことなのか、よくわかった。」と児童が述べているように、プレイバックシアターはテラーとなった児童への共感を促すと考えられる。虫明は実社会において他者との協働で問題解決をする場面が多く、協働には共感が必要であることを述べている。また、共感には感覚運動的共感、情動的共感、認知的共感という3つの種類があることに触れている⁸⁾。インタビューのような会話からテラーのストーリーに共感を得るためには、他者の視点で理解しようとする認知的共感が必要となるが、こうした視点は特に青年期以降に発達する傾向があるという。このことから、語りや文字だけの情報では、多くの児童の共感を促すことは困難であると想像できる。プレイバックシアターでは、言語的情報に加えて劇でも児童の体験を共有する。語った人の気持ちを中心に劇が再現されるため、児童はそれを観て情動的共感を得るため、他者の気持ちがわかりやすいのだと考えられる。

授業のもうひとつの特徴は、いじめを止める4つの行動方法を児童が劇中で行動化することである。アンケート調査では、99%の児童が「友だちを助ける方法がわかった」と回答した。また、未来について「これからいじめられているお友だちがいたら、助けられますか?」という質問に対し、97%の児童が「大いに助けられる」もしくは「助けられる」

と回答した。劇の場面で自分自身が動いて演じてみることで、実際の場面でも「やってみられそう」という見通しがつくと考えられる。また、学級全体でこの授業を共有することにより、「いじめはいけないこと」「いじめを止めたいのは自分だけではない」ということが児童たちの共通理解となり、友人を助ける行動への障壁が減少すると考えられる。森田はいじめの四層構造を提起し、抑止作用として傍観者や観衆のいじめに対する否定的な反応が重要であると述べている⁹⁾。本授業で児童に提示する4つの行動はこの点からも有効であり、その結果多くの児童が友だちを助けられそうだと感じたと考えられる。

今回、授業実践の中で可能な範囲で調査を行い、児童が授業を通して感じたことを集計し報告した。授業前後での児童の変化を調査するなど、さらに正確な効果を検証することが今後の課題である。

VII. まとめ

劇団プレイバックーズによる「演劇によるいじめ授業」について報告した。この授業はプレイバックシアターでいじめの体験の共有をし、いじめを止める行動を児童が劇中で行動化することを通して学ぶという特徴がある。2018年度、児童2582人に対し、授業後に行った調査では、99%の児童が「いじめられている友だちの気持ちがわかった」と回答した。また、「友だちを助ける行動がわかった」と答えた児童は99%、「これから友だちを助けられそうだと感じた児童は97%であった。これは授業展開がいじめ抑止の理論に合致していること、児童の実際のいじめに関する体験を劇として観るため、多くの児童が共感しやすいことが影響していると考えられる。また、いじめを止める行動を児童自身が選び、練習することにより、深い学びを得られると考えられる。

引用文献

- 1) 劇団プレイバックーズ 「教育 アクティブ・ラーニング いじめ防止授業 ～傍観者にならないために～」、<http://www.playback-az.com>、2020年1月14日参照。
- 2) 文部科学省「いじめ防止対策推進法」、http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/seitoshidou/1406848.htm、2020年1月14日参照。
- 3) 文部科学省「小学校学習指導要領（平成29年告示）」、https://www.mext.go.jp/content/1413522_001.pdf、2020年1月14日参照。
- 4) 宗像佳代『プレイバックシアター入門』、明石書店、2006、pp.20-30。
- 5) 前掲4)、pp.40-46。
- 6) 吉川ひろみ「作業的存在 ジョナサン・フォックス氏へのインタビュー」『作業科学研究』第1号、2013、pp.28-32。
- 7) 前掲1)
- 8) 虫明元『学ぶ脳』、岩波書店、2018、pp.72-78。
- 9) 森田洋司『いじめとは何か 教室の問題、社会の問題』、中公新書、2010、pp.128-142。